

XBOX 360

KINECT™



300050388



**ADVERTENCIA:** antes de jugar al juego, lee los manuales de la consola Xbox 360®, del Sensor Xbox 360 Kinect® y de los accesorios para obtener información importante en materia de seguridad y salud. [www.xbox.com/](http://www.xbox.com/)

#### **Información importante sobre la salud: ataques epilépticos fotosensibles**

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la consciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. **Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

# JUST DANCE®

## Disney Party

### ÍNDICE

Controles .....	2
Acceder al manual del juego.....	2
Controles de <b>Just Dance®: Disney Party</b> .....	3
Acerca de Kinect.....	4
Cómo jugar.....	5
Servicio técnico.....	7
Garantía .....	8

# CONTROLES

## Mando Xbox 360®



## ACCEDER AL MANUAL DEL JUEGO

El manual de instrucciones del juego se encuentra integrado dentro del propio juego.

Para acceder a él, elige Padres en el menú principal y luego Instrucciones. El manual integrado en el juego no solo te proporciona las respuestas que necesitas rápida y fácilmente, sino que no se arruga, rompe ni pierde. Implementar esta función es solo uno de los pasos que Ubisoft ha dado para preservar los recursos naturales de la Tierra.



# CONTROLES DE JUST DANCE®: DISNEY PARTY

## Usar Kinect™ para Xbox 360

Simplemente colócate frente al Sensor Kinect de Xbox 360 durante unos segundos para iniciar **JUST DANCE®: DISNEY PARTY**.

## Desplazarse por los menús

Colócate frente a la televisión. Mantén levantada la mano derecha en diagonal, con el dorso hacia ti. El juego te reconocerá y entonces podrás mover el cursor de desplazamiento.

## Movimiento del cursor

Guía el cursor al botón que quieres seleccionar en las diferentes pantallas del juego. Cuando esté cerca de un botón seleccionable, el cursor se fijará en el botón y se rellenará la barra durante un segundo aproximadamente.

## Uso del Mando Xbox 360

También puedes usar el Mando Xbox 360 para desplazarte por los menús del juego. Usa el mando de dirección o el stick izquierdo para guiar el cursor. Pulsa A para hacer la selección y B para volver a la pantalla anterior.

# ACERCA DE KINECT

## Acerca de Kinect

### Configurador de Kinect

Cuando el Sensor Kinect tenga problemas para detectar al jugador, pulsa Y en el Mando Xbox 360 para mostrar el menú del Configurador de Kinect.

### Gesto de guía

En las pantallas del menú, mantén el brazo izquierdo hacia fuera y abajo en un ángulo de 45 grados para mostrar la Guía de Kinect. Durante un baile, el gesto de guía pausa el juego.

## CÓMO JUGAR

- En los duetos, cada bailarín tiene diferentes movimientos. Colócate en el lado derecho o izquierdo de la pantalla para elegir al bailarín que quieres seguir.
- Cuanto más correctos sean tus movimientos, mejor puntuación obtendrás.
- Mira la parte de abajo de la pantalla para ver los iconos de próximo movimiento, que te indicarán qué tienes que hacer a continuación. Los combos de movimientos perfectos aumentarán tu puntuación. Los movimientos de oro, mostrados con un icono especial de próximo movimiento, te dan más puntos cuando se realizan correctamente.
- El indicador de progreso te permite saber qué jugador va en cabeza en el modo multijugador.

## CÓMO JUGAR

- En los duetos, cada bailarín tiene diferentes movimientos. Colócate en el lado derecho o izquierdo de la pantalla para elegir al bailarín que quieres seguir.
- Cuanto más correctos sean tus movimientos, mejor puntuación obtendrás.
- Mira la parte de abajo de la pantalla para ver los iconos de próximo movimiento, que te indicarán qué tienes que hacer a continuación. Los combos de movimientos perfectos aumentarán tu puntuación. Los movimientos de oro, mostrados con un icono especial de próximo movimiento, te dan más puntos cuando se realizan correctamente.
- El indicador de progreso te permite saber qué jugador va en cabeza en el modo multijugador.

**NOTAS**



## SERVICIO TÉCNICO

Si tienes problemas con algún juego de Ubisoft, ponte en contacto con nuestro centro de soluciones en línea las 24 horas del día en **<http://soporte.ubisoft.es>**. Podrás contactar con nuestro equipo del servicio técnico en el número **902.117.803** (tarifa nacional) de 12:00 a 20:00, de lunes a viernes (excepto los fines de semana y los días festivos).

### Juego defectuoso:

Si crees que tu juego está defectuoso, ponte en contacto con nuestro servicio técnico antes de devolverlo al vendedor.

### Juego dañado:

Si tu juego está dañado en el momento de la compra, devuélvelo al vendedor con un recibo de compra válido y recibirás información sobre su reemplazo.

Si tu recibo de compra ha expirado y aún te encuentras en los 90 días de garantía del juego, ponte en contacto con el servicio técnico de Ubisoft para verificar la información.

Ten en cuenta que el servicio técnico de Ubisoft no ofrece información sobre guías y trucos. Podrás encontrar dicha información en Internet de manera gratuita.

## GARANTÍA

1. El bien está garantizado durante un periodo de dos (2) años a partir de la entrega del mismo, entendida ésta como la fecha de compra que aparece en la factura o en el ticket de compra, de conformidad con la Ley 23/2003, de 10 de julio, de Garantías en la Venta de Bienes de Consumo.
2. UBISOFT, S.A. o el Fabricante responderán ante el comprador de cualquier falta de conformidad que exista en el momento de la entrega del bien, en los términos y bajo las condiciones establecidas en la Ley 23/2003.
3. En caso de que el bien no fuera conforme al contrato y, previa entrega del ticket de compra o factura, se reconoce al comprador el derecho a la reparación del bien, a su sustitución o, subsidiariamente, a la rebaja del precio o a la resolución del contrato, de conformidad con la citada ley.
4. En caso de reparación o sustitución del bien, el comprador no cargará con ninguno de los gastos que se deriven de ésta, de conformidad con la citada ley.
5. El comprador reconoce expresamente:
  - i. Que el uso del bien se realiza bajo su exclusiva responsabilidad.
  - ii. Que asume todos los riesgos de pérdida de datos e información de cualquier índole, así como los errores, daños y perjuicios que puedan derivarse de la posesión o del uso del bien, salvo que dichas pérdidas, errores, daños y perjuicios se deriven de la falta de conformidad del bien.
6. UBISOFT, S.A. no será responsable:
  - i. Por todos los daños y perjuicios que no sean imputables única y exclusivamente y en su totalidad al bien vendido o a UBISOFT, S.A.
  - ii. Cuando el comprador o las personas de las que deba responder sean las culpables y responsables de tales daños y perjuicios, derivados de un uso negligente, defectuoso o imprudente del bien.
  - iii. Por todos los daños y perjuicios causados a terceros.
  - iv. Por todos los daños y perjuicios causados por un empleo distinto para el que ha sido destinado el bien.
  - v. Por todos los daños y perjuicios causados en caso de ser instalado el bien contraviniendo las instrucciones de uso o de instalación.
  - vi. Por todo lucro cesante o ganancias que el comprador o cualquier tercero deje de obtener.
7. UBISOFT, S.A. no garantiza que el uso del bien satisfaga plenamente al comprador ni que el bien responda adecuadamente a un uso determinado diferente al que está destinado.

## DERECHOS DE PROPIEDAD INDUSTRIAL E INTELECTUAL:

El comprador se compromete a no registrar, ni solicitar su registro, ni utilizar, explotar, alterar, modificar o suprimir cualquiera de los Derechos de Propiedad Industrial e Intelectual sobre el bien, así como sobre la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc.

El comprador no tendrá derecho alguno a reproducir ni a copiar el bien, así como la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc., ni a comercializar, distribuir o promover la venta de dichas copias y reproducciones no autorizadas.

Autodesk®  
Scaleform™

## JUST DANCE®: DISNEY PARTY

©2012 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. Just Dance, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Disney elements ©Disney; Disney is a trademark of Disney Enterprises Inc. used under license by Ubisoft. Uses Scaleform GFX. © 2012 Scaleform Corporation. All rights reserved. Developed by LAND HO! Published by Ubisoft.